

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada dasarnya, semua manusia memerlukan olahraga dan rileksasi untuk kesehatan dan kebugaran tubuh mereka agar dapat tetap beraktifitas dengan maksimal setiap harinya. Terdapat berbagai macam alasan mengapa kita harus berolahraga secara rutin di dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari menurunkan risiko penyakit, menguatkan imun tubuh, hingga membakar lemak berlebih. Namun, tidak semua manusia punya cukup keberanian atau edukasi yang matang untuk melakukan hal-hal tersebut. Mulai dari individu yang tidak mempunyai keberanian untuk berinteraksi dengan individu lainnya, edukasi yang kurang berakibat fatal dikemudian harinya, dan lain halnya. Sarana dan prasarana olahraga dan rileksasi biasanya dilakukan di kawasan ruang terbuka hijau, namun pada Kota Bandung ini masih kurangnya ruang terbuka hijau yang dapat memfasilitasi masyarakat untuk melakukan olahraga dan rileksasi.

Berdasarkan data dari BPS Kota Bandung 2022 mengenai kelompok kegiatan olahraga dan ketersediaan khususnya pada Kecamatan Batununggal Kota Bandung tahun 2021 cukup kurangnya ketersediaan fasilitas olahraga karena hanya ada 3 fasilitas saja yang dapat digunakan. Sehingga perlu adanya keseimbangan antara pembangunan sarana dan prasarana dengan ruang terbuka hijau yang menyediakan semua jenis manfaat bagi perilaku, mental, dan fisik manusia karena dengan berkurangnya ruang terbuka hijau akan berdampak dengan menurunnya kualitas lingkungan hidup (Dewiyanti, 2011).

Tabel 1. 1 Ketersediaan Fasilitas Olahraga Kecamatan Batununggal 2021

Jenis Olahraga	Kondisi Fasilitas Olahraga			Tidak ada fasilitas/lapangan olahraga
	Baik	Rusak Sedang	Rusak Parah	
Sepak Bola	2	-	-	6
Bola Voli	4	-	-	4
Bulu Tangkis	8	-	-	0
Bola Basket	1	-	-	7
Tenis Lapangan	-	-	-	8

Tenis Meja	6	1	-	1
Futsal	4	-	-	4
Renang	2	1	-	5
Bela Diri	3	-	-	5
Billiard	1	-	-	7
Fitness, Gym, Aerobic	5	-	-	3
Lainnya	-	-	-	8

Sumber: BPS Kota Bandung 2022

Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang manusiawi, yang mampu memahami dan mewadahi perilaku-perilaku manusia yang ditangkap dari berbagai macam perilaku, baik itu pencipta, pengamat, dan juga perilaku alam sekitarnya (*Mangunwijaya Y. B., 1988*). Berdasarkan pengertian tersebut dapat diketahui bahwa arsitektur perilaku merupakan pendekatan yang hubungan perilaku manusia dengan lingkungan arsitektur sebagai pertimbangan desain aplikasi. Penerapan desain akan mengarah pada perbaikan lingkungan arsitektur selanjutnya yang mampu mewadahi pola perilaku sesuai dengan kebutuhan pelaku kegiatan.

Saat ini banyak orang yang mulai melek dengan kondisi kesehatan dan kebugaran tubuh, termasuk salah satunya yaitu anak muda. Generasi muda saat ini sangat tertarik dengan aktivitas yang bisa dilakukan bersama dan menjadi favorite mereka baik tempat outdoor dan indoor. Berdasarkan data perilaku generasi muda di outdoor pada taman sebanyak 28% dan indoor pada *sport center* yaitu sebanyak 12% (TW Natalia, 2020).

1.2. Maksud dan Tujuan

1.2.1. Maksud

Merancang bangunan *Fit & Leisure Center* dengan terencana yang bermaksud memfasilitasi dan memperbaiki semua kendala yang dialami oleh setiap individu dari segi fisik maupun mental dalam berolahraga dan juga rileksasi.

1.2.2. Tujuan

- a) Membuat rancangan bangunan olahraga dan relaksasi yang memiliki fasilitas terbaru dalam bidang teknologi yang bersangkutan.

- b) Membuat rancangan bangunan olahraga dan relaksasi yang memwadhahi keresahan, kesulitan, dan halangan yang dihadapi oleh berbagai macam individu.
- c) Membuat rancangan bangunan olahraga dan relaksasi yang lengkap akan fasilitas untuk mendukung setiap individu dalam mencapai tujuannya.

1.3. Masalah Perancangan

- a) Bagaimana merancang sebuah bangunan yang tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas olahraga saja namun berfungsi juga sebagai fasilitas relaksasi yang memadai.
- b) Bagaimana merancang sebuah bangunan dengan fasilitas yang lengkap dalam memwadhahi keresahan dan kesulitan setiap individu dalam bidang olahraga dan relaksasi pada kehidupan sehari-hari.
- c) Bagaimana merancang sebuah bangunan olahraga dan relaksasi secara baik dan teratur agar semua pengguna bangunan merasakan kenyamanan saat berada di dalam maupun di luar bangunan.

1.4. Pendekatan

- a) Pendekatan Dalam Aspek Tema
Perancangan menggunakan pendekatan tema "*Biophilic Design*" sehingga menghasilkan bangunan yang satu kesatuan dengan lingkungan, dimana bangunan menghadirkan ruang hijau untuk meningkatkan kualitas hidup yang mempengaruhi kesehatan dan kesejahteraan fisiologis dan psikologis manusia.
- b) Pendekatan Dalam Aspek Lingkungan
Studi lapangan yang berisi letak lokasi proyek, kondisi site secara fisik dan juga lingkungan disekitarnya, beserta bangunan dan masyarakat sekitar.
- c) Pendekatan Dalam Aspek Fungsi
Studi literatur yang berisi materi khusus dan juga umum, literatur, persyaratan lingkungan, standar ruang mengenai bangunan olahraga dan juga relaksasi.

d) Pendekatan Dalam Aspek Perilaku Manusia

Pendekatan ini berupa standar ruang, suasana, penggunaan bahan dan material, furniture, penataan massa, dan sirkulasi.

1.5. Lingkup dan Batasan

1.5.1. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data secara kualitatif dan kuantitatif untuk bahan analisa.

1.5.2. Analisis

Analisis data diperoleh dan menjadi acuan dasar yang didapatkan dari aspek kualitatif dan aspek kuantitatif dalam merancang bangunan.

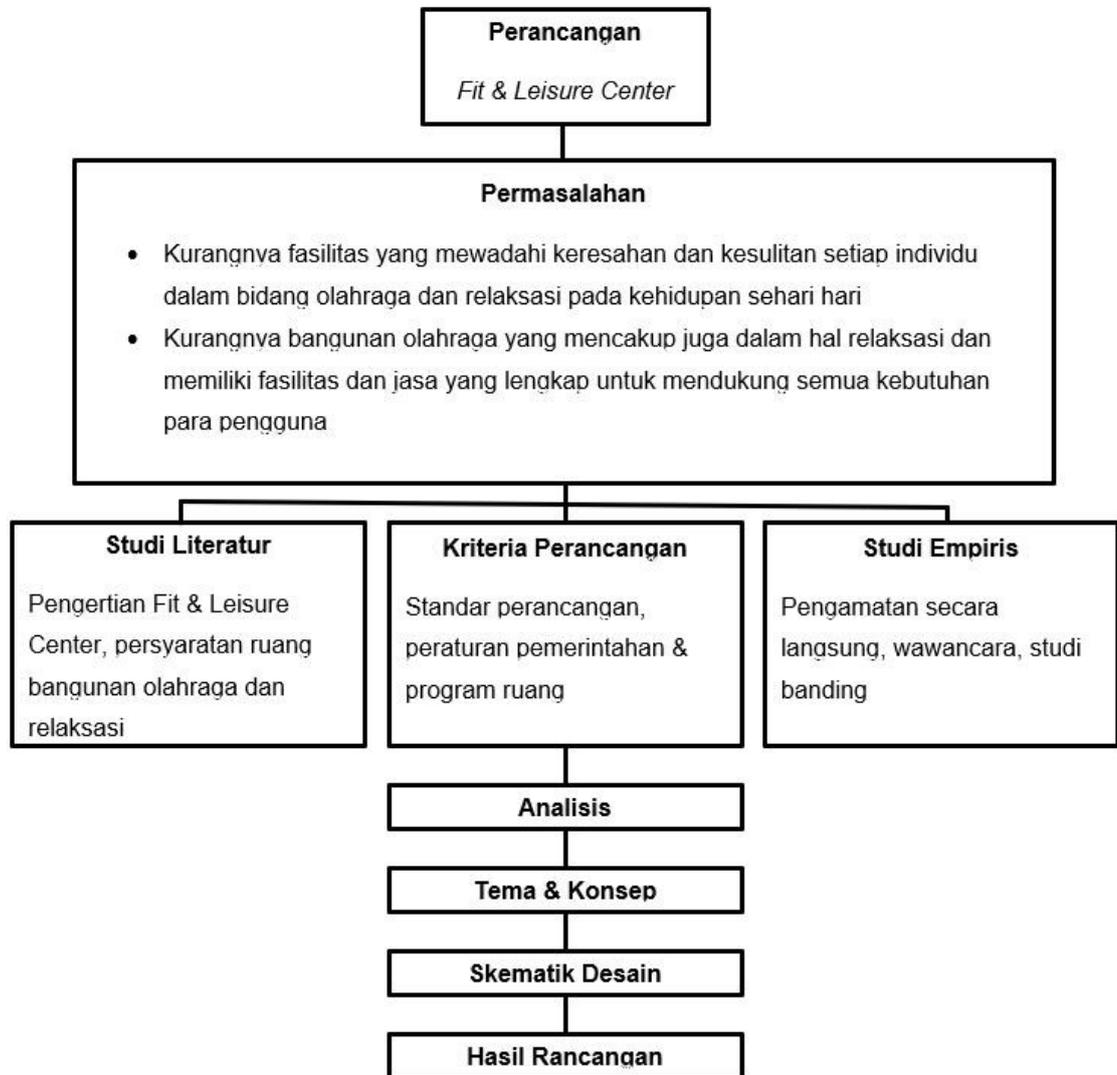
1.5.3. Penyusunan Konsep Dasar Perencanaan dan Perancangan

- i. Konsep Perancangan Tapak
 - Perletakan massa bangunan
 - KDB dan KLB
 - *Zoning*
 - Sistem sirkulasi bangunan aksesibilitas, dan perletakan parker
- ii. Konsep Dasar Perancangan Bangunan
 - Material
 - Program aktivitas juga fasilitas ruang
 - Sirkulasi
 - Pencahayaan dan Penghawaan bangunan
 - Elemen arsitektural seperti ruang terbuka dan *landscape*
- iii. Konsep Dasar Perancangan Struktur
 - Jenis konstruksi dan struktur yang sesuai dengan persyaratan ruang
 - Struktur bangunan yang membuat bangunan menjadi atraktif dan ikonik

1.5.4. Proses Desain

Sebuah proses yang mempresentasikan bentuk grafis dan visual dalam menjelaskan desain bangunan secara arsitektural.

1.6. Kerangka Berpikir



1.7. Sistematika Laporan

Sistematika pembahasan pada laporan dibagi menjadi 6 bagian yang diantaranya membahas tentang:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan bagaimana latar belakang proyek, maksud dan tujuan, masalah dan pendekatan dalam perancangan, lingkup dan batasan, dan sistematika dalam pembahasan proyek.

BAB II DESKRIPSI PROYEK

Menjelaskan mengenai deskripsi umum proyek diantaranya mengenai data GSB, KDB, KLB, data luasan bangunan, fasilitas dan program kegiatan, dan studi banding proyek.

BAB III ELABORASI TEMA

Menjelaskan tema yang dipilih, membandingkan dengan tema bangunan yang sejenis, interpretasi tema, dan bagaimana mengimplementasikannya ke dalam perancangan.

BAB IV ANALISIS

Menjelaskan proses analisis fungsional seperti pengorganisasian ruang, pemintakan, program dalam ruang, syarat teknis, dan analisis lingkungan sekitar yang memuat potensi lahan beserta kondisi di lapangan, karakter lingkungan site, pemandangan, sirkulasi, orientasi site dari data yang terkumpul.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Menjelaskan konsep perancangan bangunan, rencana tapak dan bangunan yang akan dirancang.

BAB VI HASIL RANCANGAN

Menjelaskan hasil rancangan diantaranya peta situasi, produk gambar perancangan berdasarkan tema dan konsep yang sudah ditentukan, dan foto maket.